

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara mandiri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Definisi di atas menekan bahwa dalam meningkatkan kualitas sebuah SDM diawali dari pendidikan yang baik, di mana peserta didik dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, dan peran guru sebagai fasilitator, membimbing, serta mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal. Tidak sekedar mengandalkan peran dari guru dalam pengembangan potensi peserta didik, sarana dan prasarana dalam pembelajaran juga berpengaruh dalam mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru serta membantu peserta didik dalam melakukan latihan secara mandiri.

Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang berlangsung belum sesuai dengan yang diharapkan dari pemerintah, pada kegiatan pembelajaran di sekolah peserta didik belum bisa mengembangkan potensi diri secara mandiri, dan guru belum bisa disebutkan sebagai fasilitator melainkan masih sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Pernyataan tersebut didasarkan oleh hasil wawancara kepada salah satu guru mapel biologi serta dilakukan observasi kegiatan belajar mengajar di SMAN 1 Baturetno, bahwasanya proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah atau konvensional, menurut Norshuhada dan Landoni (2003) berpendapat bahwasanya metode ceramah adalah metode yang

menggunakan media berbasis teks seperti buku elektronik dan pdf. Dari kurangnya pembaharuan dalam penggunaan metode belajar tersebut mengakibatkan kurang interaksi peserta didik saat proses belajar mengajar dikelas yang mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik, serta sarana dan prasana yang digunakan masih kurang menunjang peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan.

Tidak hanya pemasalahan yang terjadi dilapangan, menurut hasil survai yang dilakukan *Edication For All* (EFA) bahwa terjadi proses dormansi bahkan penurunan, dalam sistem pendidikan, dimana Indonesia memiliki peringkat 65 dari 128 negara pada tahun 2010 dengan index pengembangan pendidikan sebesar 0,947, sedangkan pada tahun 2011 peringkat Indonesia turun ke peringkat 69 dari 127 Negara yang disurvei dengan nilai indeks pengembangan pendidikan sebesar 0,934 (EFA, 2011). Sedangkan hasil riset *OECD*, menunjukkan bahwa Indonesia memiliki kemampuan sains pada peringkat 60 dengan nilai 383 (*OECD*, 2012).

Berdasarkan hasil survai dan hasil riset diatas menunjukkan bahwa, di Indonesia pendidikan mengalami penurunan terutama dalam pembelajaran sains. Padahal pembelajaran sains memiliki peranan yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga mampu menghadapi globalisasi dalam bidang IPTEK.

Maka dari itu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, sebagai upaya mengikuti perkembangan zaman. Dibeberapa sekolah sudah memanfaatkan media pembelajaran berupa laptop, komputer, LCD / *proyector* dalam pembelajaran. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengefisienkan proses belajar di kelas. Menurut Danim (2008:1) penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran sangat membantu aktivitas proses belajar di kelas, terutama dalam meningkatkan prestasi dari peserta didik.

Pada *abad 21* dikenal sebagai era globalisasi yang mana dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (*information &*

communication technology) sudah diterapkan bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan dalam mencari informasi dan pengembangan metode pembelajaran, sehingga menyebabkan pergeseran orientasi belajar dari *out-side* menjadi *self-guided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction* (Suartama, 2006). Lebih dari itu, teknologi ini ternyata turut memainkan peran sebagai pembaharuan wawasan tentang proses pembelajaran yang semula fokus sebagai penyajian berbagai macam pengetahuan menjadi suatu bimbingan agar mampu para peserta didik melakukan eksplorasi *social* budaya yang kaya akan pengetahuan (Suartama, 2006). Di Indonesia, teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam belajar, contoh dari pengembangan media tersebut berupa multimedia.

Menurut Gayestik (dalam Soenarto, 2015) menyatakan bahwa multimedia adalah sebuah sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video, dan animasi. Multimedia ialah materi digital yang menggabungkan beberapa program yang ada pada komputer yang terdiri dari teks, grafik, suara, gambar, dan animasi (Islam, 2014).

Menurut Oetomo (2002:109), secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi dari teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video, yang mana dari berbagai media tersebut yang telah dikombinasikan menjadi satu dapat menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang lebih tinggi. Arti dari informasi di sini tidak sebatas ditampilkan secara teks / cetak melainkan bisa berupa simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik membuat suatu media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Sistem Pernapasan Manusia Dalam Pembelajaran Biologi Dengan Pendekatan *Scientific* Kelas XI SMA”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman peserta didik
2. Kurangnya sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar
3. Kurangnya interaksi peserta didik dengan sumber belajar
4. Proses pembelajaran masih belum memfasilitasi peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Pada saat pembuatan media pembelajaran berdasarkan pada silabus dengan materi pokok sistem pernapasan manusia berdasarkan pada KI dan KD yang ada di dalam silabus SMA kelas XI IPS. Media ini ditujukan untuk kelas XI IPS SMA.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat media pembelajaran sistem pernapasan kelas XI SMA N 1 Baturetno?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran sistem pernapasan manusia kelas XI SMA N 1 Baturetno?
3. Bagaimana perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media dengan yang tidak menggunakan media pada mata pelajaran sistem pernapasan manusia kelas XI SMA N 1 Baturetno?

E. Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran untuk media pembelajaran sistem pernapasan manusia kelas XI SMA N 1 Baturetno.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran untuk media pembelajaran sistem pernapasan manusia kelas XI SMA N 1 Baturetno.

3. Menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media dengan yang tidak menggunakan media pada mata pelajaran sistem pernapasan manusia kelas XI SMA N 1 Baturetno

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapatkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan Media Pembelajaran
- b. Sebagai bahan pembandingan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan Media Pembelajaran

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik

b. Bagi Peserta Didik

Memudahkan Peserta Didik dalam pemahaman tentang materi pelajaran biologi tentang sistem pernapasan manusia

c. Bagi Penulis

Sebagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman dalam pembuatan Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia Dalam Pembelajaran Biologi tentang system pernafasan